Industria del Entretenimiento

Cada cadena de valor automatizada o varias cadenas de valor automatizado están vinculadas a un artista grupo de artistas representados en un álbum, en un videojuego, en una caricatura, en un comic, en una serie, en una película, en contenido por medios (publicidad, podscast entre otro) y mas, dando un primer impacto de promoción como accesorios , indumentaria , etc.

En un medio de programación estándar de 24 horas no precisamente por televisión ni por los medios digitales convencionales mas similar a lo que hoy se muestra netflix(pero como canal) y sus adyacencias, producción, filmatografia, ilustración, gaming, etc. Esta la oportunidad de salida de aproximadamente 36 series ilustradas por día de a episodios de estreno mostrándose unas 18 horas al día de programación, 127 series de a episodio de estreno por semana 234 series al año (series de aproximadamente 24 a 26 episodios).

Dejando una entrada tras finalizar la emisión de cada serie, su compra, derechos de autor para distribución, pre cuelas e indumentaria en un segundo plano, la cadena de valor automatizada pierde prioridad y se sostiene gracias al impacto social que tuvo (stock market)

La institucionalidad pasa a tener un factor en alza financiero a verdaderamente representar en impacto social aquella procursion de al arte, aquella adopción y protección, garantía y sostenibilidad al arte, principalmente en ilustración, graficas tecnológicas, esculturas, obras, música y teatro (no soy muy bueno en actuación y comunicación visual) escritura Y artes plasticas.

La procursion de esta plataforma es simplemente la apertura de galerías, bibliotecas, labs, coworkings, teatros o simplemente su constante uso como parte épica del lanzamiento.

La visión empresarial es la inducción hacia el conocimiento mediante aquellos personajes, aquellas representaciones metafóricas con una índole tecnológica, de desarrollo sostenible y de una promoción más exclusiva y privada bien sea religioso de etnia patriótica o superficial.

TODO SE LEVANTA EN BOLSA, DESDE LA PLATAFORMA, PASANDO POR LA PRODUCCION DE CADA SERIE, HASTA SU INDUMENTARIA FINAL, gracias a la automatización de las cadenas de valor y el empresariado detrás que está interesado en la generación del contenido (turismo).

A gran escala su infraestructura, avances de tecnología HE y T&T.

ERUDICION DIGITAL FUSIONANDO LA ECONOMIA DE LAS IDEAS CON EL CONOCIMIENTO COMO MOTOR ECONOMICO (ARTE&COMERCIO) CON LA TEORIA DE LA AUTOMATIZACION DE LAS CADENAS DE VALOR OSEA EN COMERCIO INTERNACIONAL.

Anime’s, series, EP, game donde el entorno y un suceso van haciendo la historia y los personajes se construyen así mismo como el protagonista y reparto, el objetivo, el principio y el fin, el concepto son omnicientes principalmente desde un rasgo de perspectiva ADULTA.

Dejando la posibilidad del modelo de aprendizaje a elección de así requerirse de ser viable ya que esto amerita tiempo en el público.

Por ejemplo:

Comienza con casos de personas que padecen de una enfermedad que no conocen se muestra todo el proceso de atención medica los más real posible a pesar de ser ilustrado hasta que muere el primer paciente luego pasa a los científicos con las estadísticas de cómo van hacer y el protagónico se lo lleva el que mejor se desenvuelve científicamente hablado de acuerdo al rubro o de ser viable a elección.